

O IMPACTO OCIDENTAL NA CULTURA POPULAR JAPONESA

Rita Meireles Alfaiate

Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes, Largo da Academia Nacional de Belas-Artes, 1249-058 Lisboa, Portugal

Resumo

Atualmente, a cultura popular Japonesa é fortemente impactante na identidade cultural da sociedade Ocidental. Porém, esta interculturalidade começou por influenciar a sociedade nipónica no princípio do século XX, quando existia uma ameaça de conflito entre o Japão e os EUA, aquando da produção de animações de propaganda de guerra, que evidenciavam o impacto da animação e da cultura popular americana da época. Também no período pós-Guerra, após o lançamento das bombas nucleares em Nagasaki e Hiroshima, existiu uma necessidade de ocidentalização dentro da sociedade nipónica. Neste artigo será feita uma reflexão sobre a influência que o Ocidente e a 2ª Guerra Mundial, infligiram no Japão e a forma como afetaram o imaginário japonês.

Palavras-chave: Japão; Pós-Guerra; Interculturalidade; Manga; Anime.

Abstract

Today, Japanese popular culture has a strong impact on the cultural identity of Western society. This interculturality, however, began influencing Japanese society in the beginning of the 20th century, when there was a threat of conflict between Japan and the USA, with the production of war propaganda animations, which evidenced the impact of American animation and culture at the time. Also in the post-war period, in the aftermath of the nuclear bombs in Nagasaki and Hiroshima, there was a need for westernization within Japanese society. In this article, we will make a reflection on the influence that the West and the Second World War had on Japan and how it affected the Japanese imagination.

Keywords: Japan; Post-War; Interculturality; Manga; Anime.

Contexto histórico (entre guerras)

Com o fim da 1ª Grande Guerra Mundial em 1918, surgiu a vontade de solucionar os conflitos internacionais e manter a paz. Deste modo, por iniciativa de Woodrow Wilson (Presidente dos Estados Unidos), foi criada a Liga das Nações com o objetivo de evitar futuras guerras e garantir o cumprimento dos Tratados e Acordos Internacionais. Uma das garantias seria a de que a independência e soberania dos estados membros fossem respeitadas. No entanto, em várias ocasiões, isto não aconteceu.

A rivalidade entre o Japão e os Estados Unidos da América remonta à década de 1920, quando os Estados Unidos vetaram uma série de exigências japonesas sobre territórios na China. Os japoneses tinham a intenção de expandir o seu domínio imperialista na Ásia, obtendo assim a soberania do pacífico. Contudo, os EUA e alguns países europeus recusaram ceder as colónias que mantinham nesse território e isto só contribuiu para aumentar a tensão entre estes países.¹⁵

Animação americana (inovações e impacto no Japão)

Enquanto decorria este conflito territorial e económico, a animação americana enveredou para a que seria conhecida como a “Era Dourada” da animação. Foi o período em que foi desenvolvido o conceito de personagens, como por exemplo “Felix the Cat” de Pat Sullivan (1919) e “Betty Boop de Dave Fleischer (1930). Foi também quando foi introduzido o som na animação, mais particularmente em “Steamboat Willie” (Walt Disney, 1928) onde o rato Mickey fez a sua primeira aparição.



1. Um postal japonês de celebração de fim de ano (c. 1930) - coleção privada. No texto lê-se: “Feliz ano novo, Janeiro 1” Na imagem constam as figuras de Minnie, Mickey e Betty Boop. (Autor desconhecido).

São várias as imagens de Mickey, Minnie, Felix the Cat e Betty Boop (entre outros) que surgem em objetos do quotidiano, tais como brinquedos, postais e até pastilhas elásticas de origem japonesa. Muitas destas figuras eram, no entanto, pirateadas, pois não tinham

¹⁵ LUEBERING, J.E. et al, *League of Nations*, em *Britannica*.

a aprovação dos seus criadores. Segundo Ryan Holmberg (2012)¹⁶, O personagem Mickey, foi bastante difundido no Japão em livros para crianças nos anos 30, tornando-se um fenómeno de popularidade muito devido ao autor Bontaro Shaka (*Mickey's Show*, 1934), uma das maiores influências de Osamu Tezuka (*Astro Boy*, 1952) e Yoshihiro Tatsumi (*A Drifting Life*).

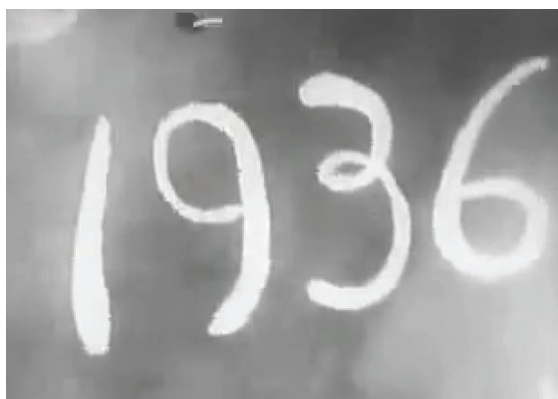
Na época, Mickey e os seus conterrâneos causaram um grande impacto na população japonesa. Talvez em consequência deste sucesso e da rivalidade entre os dois países, a população japonesa mais conservadora começou a recear que, a sua amada cultura, fosse suplantada pelo fenómeno popular da cultura americana e do seu significado Capitalista e que os heróis da tradição japonesa e as suas lendas fossem eclipsados pelos novos personagens americanos, principalmente nas mentes da população mais jovem. No entanto, é bastante evidente a influência que estes personagens tiveram na edificação da cultura popular japonesa, que conhecemos nos dias de hoje, já que uma parte dos que impulsionaram o estilo Manga e o Anime foram ávidos consumidores destas histórias e seus protagonistas, enquanto crianças.

Propaganda de guerra como um veículo de supremacia cultural

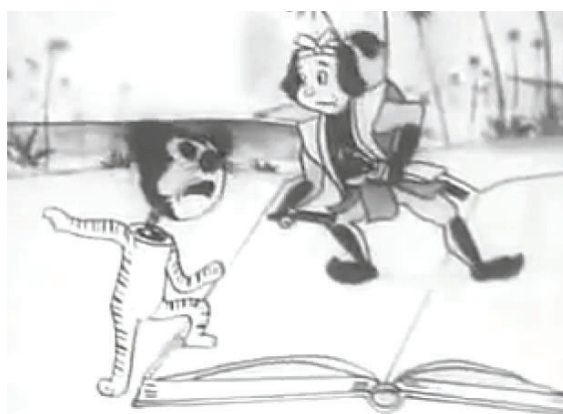
Estes receios foram crescendo e, como uma bola de neve, deram origem a mais rivalidades e a uma maior polarização das sociedades envolvidas, bem como a um preconceito generalizado e uma propaganda cultural bastante negativa, por forma a combater a “invasão” ocidental e doutrinar os jovens.

Um perfeito exemplo destas hostilidades é o filme *Omochabako series dai san wa: Hyakusanja – Rokuten* (“Toybox series 3: Picture Book 1936) realizado em 1934 por Komatsuzawa Hajime. Nesta pequena curta de animação, podemos ver um rato Mickey mal desenhado, a atacar uma ilha japonesa acompanhado de morcegos e cobras, com o intuito de a conquistar aos seus idílicos habitantes. A figura é um legado de Walt Disney, no entanto, o seu grafismo é reflexo da própria contrafação do personagem.

¹⁶ Cf. HOLMBERG, Ryan (2012), *Tezuka Osamu and The Rectification of Mickey*.



2. *Omojabako series dai san wa: Hyakusanja – Rokuten* (“Toybox series 3: Picture Book 1936), Komatsuzawa Hajime (1934). Esquerda: Mickey desenha no céu o ano em que se passa a ação do filme. Direita: Mickey montado num morcego.



3. *Omojabako series dai san wa: Hyakusanja – Rokuten* (“Toybox series 3: Picture Book 1936), Komatsuzawa Hajime (1934). Esquerda: Os habitantes da ilha sob ataque parecem ser brinquedos (notar os ícones e as roupas ocidentalizadas, bem como o personagem Felix the Cat. Direita: um dos personagens recorre a um livro de contos tradicionais japoneses e surge Momotaru (rapaz pêssago).

Na altura em que este filme foi produzido, existia a convicção de que um ataque americano estaria na iminência de acontecer. Aliás, o filme, apesar de ser datado de 1934, retrata um acontecimento decorrente no futuro, mais propriamente no ano de 1936, quando se pensava que ia acontecer esse ataque. (Ironicamente esse ataque iria acontecer em 1941 em Pearl Harbor, mas por mãos japonesas).

Nas imagens podemos ver o personagem Mickey com um aspeto hostil, montado num morcego, ameaçando os nativos vestidos com roupas ocidentais e cabeças semelhantes a este personagem de Walt Disney (demasiado grandes em proporção com o corpo). Depois deste ser bem-sucedido a raptar uma das vítimas, um dos personagens faz-se socorrer de um livro de contos tradicionais japoneses. De dentro do livro sai Momotaro (conhecido

herói do folclore japonês), que para os salvar, chama outros personagens e figuras históricas conhecidas do povo japonês, entre os quais Kintaro (Rapaz Dourado) e Benkei, herói monge. Todos estes, em contraste com os habitantes da ilha, encontram-se vestidos com trajes tradicionais, evocando assim uma mensagem tradicionalista e conservadora. No final, Mickey é derrotado e ridicularizado pelos heróis japoneses, transformando-se num idoso debilitado.

Nesta animação, é interessante observar que alguns heróis do filme utilizam expressões em inglês como “okay” e além disso, todo o filme é animado no estilo americano que Walt Disney, Ub Iwerks e Max Fleischer desenvolveram, tais como grafismo simples, figuras proporcionalmente pequenas, mãos em “Luva” e rostos desenhados em formato ícone, que privilegia a expressão em vez das características fisionômicas. Isto manifesta a grande influência que estes *cartoons* tiveram na cultura popular japonesa e no grafismo dos seus desenhos.

Este filme, destinado a crianças, tinha o objetivo de, não só incutir o medo da cultura Ocidental, mas também de transmitir uma mensagem nacionalista e militarista, e assim assumir uma doutrinação que defendia o Japão como uma nação superior às outras.

Esta animação pretende dizer aos japoneses que o Japão, repleto de uma cultura rica e heróis lendários, pode derrotar os Estados Unidos da América e os seus símbolos. A mensagem é esta: A nossa cultura é mais vasta, mais antiga e mais amada. A nossa cultura popular é melhor.

Muito embora tenham sido produzidos filmes de animação de propaganda em vários países (EUA não foi exceção, com a Warner Bros e Walt Disney a contribuírem), este filme, é um excelente exemplo desta problemática, não só porque reflete o conflito territorial entre Japão e EUA, como também manifesta um confronto cultural personificado em ícones populares, algo inédito na época. Foi também dos primeiros do género.

Osamu Tezuka e a influência de Walt Disney

Osamu Tezuka (1928-1989) é das personalidades mais relevantes no panorama do Manga Pós-Guerra, pois estabeleceu o arquétipo do género de ficção como predominante na

indústria da banda desenhada japonesa. O seu registo gráfico com inspiração marcadamente ocidental, influenciou todos os artistas subsequentes até hoje.

Quando falamos de Tezuka, o trabalho de Walt Disney torna-se incontornável. Grande fã do trabalho e do estilo do norte-americano, Tezuka percebeu que a simplicidade e objetividade de Disney, permitiam conjugar o corte orçamental da animação (algo crucial na indústria da época) sem que a intensidade emocional dos seus livros e filmes se perdesse.

Graficamente, Tezuka baseou-se não só em Walt Disney, como nas produções de outros artistas (como veremos mais à frente), no desenho de personagens. Representando-os com cabeças redondas, olhos grandes e expressivos, rostos simplificados (ícones), que caracterizam o estilo japonês que conhecemos hoje. No entanto é importante realçar que, muito provavelmente, Tezuka não conheceu o personagem Mickey através da mão de Walt Disney, já que as histórias do personagem difundidas no período pré-guerra eram desenhadas por artistas japoneses, sem qualquer autorização por parte dos seus criadores. Foi um Mickey “pirateado” que Tezuka e as crianças da sua geração conheceram em primeiro lugar. Tezuka é, aliás, um dos primeiros a defender o legado que esses artistas deixaram nele. Um dos maiores exemplos é Bontaro Shaka, como foi já mencionado.¹⁷



4. “Mickey’s Show” de Bontaro Shaka. (1934).

Esta influência gráfica é observável no personagem *Astro Boy* (1952 - 1963) e *Princess Knight* (1953 – 1956). Esta última com marcas bem evidentes da personagem *Betty Boop*,

¹⁷ Cf. HOLMBERG, 2012.

que, aliás, foi das que mais impacto teve no Japão e na construção do desenho dos personagens de Manga e Anime. A marca de Tezuka no Manga torna-se relevante quando observamos o registo gráfico que existia antes do impacto ocidental.



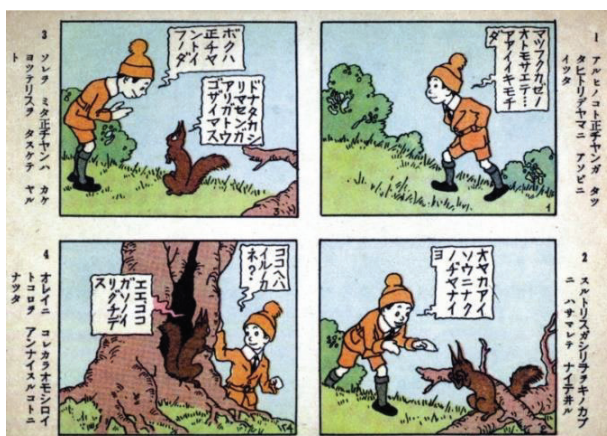
5. Esquerda: *Astro Boy* (1952); Centro: *Princess Knight* (1953) ambos da autoria de Osamu Tezuka; Direita: *Betty Boop*, de Dave Fleischer (1930).

Ao verificarmos as semelhanças entre estes personagens, podemos afirmar que existe influência americana no grafismo japonês. Os olhos grandes, expressivos e pestanudos, o nariz pequeno e o próprio cabelo, com alguns caracóis espetados. Este último aspecto bastante evidente entre “Princess Knight” e “Betty Boop”.

Em Tezuka constatamos que existiu outro fator inovador no âmbito do Manga. Uma aproximação ao cinema permitiu que toda a trama da história avançasse mais fluidamente, refinando muito mais a expressividade da BD. Os enquadramentos, quer da ação, quer da cena, assim como o uso da perspetiva e a própria organização narrativa, tiveram um efeito muito mais cinematográfico e com isso o leitor pode colocar-se no lugar do personagem, dando-lhe maior sensação de empatia e tornando-o parte da história. Isto foi algo que impulsionou o Manga ao público em geral no pós-guerra e causou um grande impacto, até porque o cinema tornou-se algo mais restrito durante o período da 2ª Guerra Mundial e a perceção das pessoas quanto ao mesmo encontrava-se congelada no tempo (Cf. POWER, 2009).¹⁸

¹⁸ POWER, Natsu Onoda, *God of Comics: Osamu Tezuka and The Creation of Post-World War II Manga*, pp. 38 a 40.

Podemos estabelecer uma comparação entre a página da figura nº 6 e a da figura nº 7. As diferenças constatarem-se ao nível do grafismo do personagem, com rosto mais icónico e olhos grandes, que transmitem maior sensação de empatia para com o mesmo, e também lhe conferem mais expressão. Mas aqui temos de realçar a evolução no enquadramento da ação da história e a forma como a narrativa visual se desenrola. Na figura 6, é assumido um único ponto de vista de leitura, com um plano de conjunto que nos dá toda a informação, enquanto que na figura 7, os elementos vão-nos sendo revelados ao mesmo ritmo que do personagem, colocando-nos na sua posição.



6. *Sho-Chan no Boken* (1923), escrito por Oda Shosei e ilustrado por Kabashima Katsuichi.



7. Página de *Astro Boy*, de Osamu Tezuka. O personagem cai aproximando-se mais do leitor a cada vinheta, até que o leitor assume o seu ponto de vista.

Abertura do Japão ao Ocidente

O fascínio japonês pela cultura ocidental é na verdade recíproco. Ambas as culturas já se tinham tocado no período do Impressionismo e Pós-Impressionismo Europeus, com várias representações de estampas japonesas (Estilo Ukiyo-E, difundido pelo artista Hokusai) em Pinturas. A Cultura Ocidental, especialmente a Norte-Americana, fascinou os Japoneses sobretudo na Era Meiji, a partir de 1868, quando se deu a modernização japonesa e adaptação aos valores económicos, sociais e religiosos do Ocidente.¹⁹ Foi

¹⁹ JANSEN, Marius B. et al, *Daily Life and Social Customs*, em *Britannica* (Coord. J.E. LUEBERING)

também quando o Japão se tornou, à semelhança dos seus modelos, uma potência colonizadora.

Com o lançamento das bombas nucleares em Hiroshima e Nagasaki em 1945 e a rendição japonesa, deu-se o fim da 2ª Guerra Mundial e com ele, o fim dos conflitos. Deste modo, as relações entre o Japão e os EUA foram restabelecidas existindo uma nova abertura da parte nipónica ao Ocidente e à sua cultura popular. Fenómenos como a animação, o cinema e os desportos, como o baseball, basquetebol e até o futebol europeu, ganharam destaque no quotidiano japonês.

Segundo John Natham (2004), “A classe consumista do Japão desenvolveu-se a partir de uma visão americana que se tornou uma obsessão nacional.”²⁰ Este modo de vida surgiu de uma necessidade de adaptação cultural e também de fascínio, bem como a necessidade imperiosa de se restabelecerem economicamente. Neste âmbito, os EUA e os seus costumes foram uma grande fonte criativa e moral na produção cultural japonesa, o que lhes permitiu recuperar económica e socialmente após a sua derrota na guerra.

Após a guerra, as forças aliadas impuseram um enorme controlo sobre os meios de comunicação japoneses, com o objetivo de suprimir o nacionalismo e o militarismo. Para tal, a Sede Geral, dirigida pelo general Douglas MacArthur, no Japão, emitiu um documento que censurava todos os tópicos que criticassem os aliados, que legitimassem atos de guerra e incentivassem ao imperialismo.

Nesse processo, esta Sede promoveu também a distribuição de filmes norte-americanos que contribuíssem para manter a sua boa imagem. Por outro lado, baniram todos os filmes envolvendo escravatura, anti-semitismo, pobreza e corrupção política, por considerarem inapropriados. Foi neste âmbito que filmes como *E Tudo o Vento Levou* (1939) de Victor Fleming, foram proibidos no Japão.

No caso das publicações de Manga, apesar da censura ter os mesmos critérios, não eram sujeitos ao mesmo escrutínio, pois as editoras só remetiam uma cópia para avaliação, após a distribuição para venda, tornando esse processo de censura praticamente impossível. No entanto, géneros como o drama histórico, e histórias que envolvessem lutas de espadas

²⁰ NATHAM, John, *Japan Unbopund: A Volatile Nation's Quest for Pride and Purpose* (Nova Iorque: Houghton Mifflin, 2004) p. 238.

e mortes, eram considerados perigosos para a manutenção da paz, e, por isso, tornaram-se o maior objeto de censura nesta época.

Apesar da censura e de muitos géneros de Manga serem controlados, oprimidos e banidos do mercado, outros, como a ficção científica, foram completamente desvalorizados e considerados inofensivos, segundo os seus critérios. Isto permitiu que a ficção científica florescesse e, em consequência, se tornasse um dos géneros de Manga mais significativos no período pós-Guerra (Cf. POWER, 35-36).

Consequências do Pós-Guerra no Imaginário Japonês

Após a rendição japonesa, toda a discussão em redor dos bombardeamentos nucleares foi proibida, e toda essa crítica foi explorada direta ou indiretamente através da arte, literatura e cinema japoneses.

Gojira (1954), de Hishiro Honda, é uma reflexão sobre as consequências das experiências nucleares. No filme, um monstro gigante radioativo, adormecido no fundo do mar, desperta e ameaça destruir a cidade de Tóquio. “Gojira” representa em sentido figurado, o grande receio popular da energia nuclear e consequentes radiações, e isso reflete o temor bem real, provocado pelas explosões em Hiroshima e Nagasaki.

Existem ainda assim, grandes indícios que “Gojira” foi inspirado numa outra produção Norte-Americana. Em 1953, a *Warner Bros* distribuiu o filme *The Beast from 20000 Fathoms*, produzido por Jack Dietz e Hal E. Chester e realizado por Eugène Lourié.²¹ O filme, à semelhança do seu contemporâneo japonês, retrata um dinossauro fictício chamado Rhedosaurus, que despertou do estado hibernar depois de um teste à bomba atómica no Ártico. Esta criatura começa a dirigir-se para Sul, ameaçando Estados como Nova Iorque.

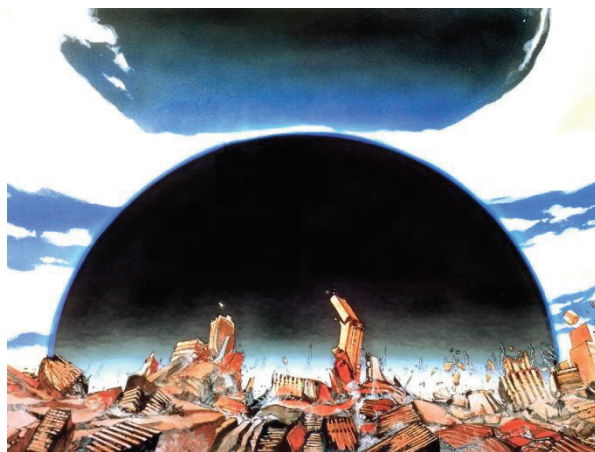
²¹ TSUTSUI, ITO (2006), *In Godzilla's Footsteps*, p.119



8. Esquerda: *The Beast from 20000 Fathoms* (Eugène Lourier, 1953); Direita: *Gojira* (Ishiro Honda, 1954).

O que distingue a “Besta” de “Gojira”, além do fator geográfico, é que o primeiro encontrava-se adormecido no gelo, e o segundo, no fundo do mar. Estes filmes, em particular *Gojira*, tiveram sucesso a nível internacional, originando vários filmes com este gigante radioativo. Nos EUA, “Godzilla” tornou-se um ícone e foi dos primeiros grandes fenómenos da globalização (Cf. TSUTSUI, 2010).²²

Todas estas problemáticas foram projetadas no Manga e Anime das décadas seguintes, particularmente em géneros de ficção científica. Um dos exemplos mais relevantes é *Akira* (1988), de Katsuhiro Otomo.



9. *Akira* (1988), Katsuhiro Otomo.

Akira começa com a explosão de uma bomba que destrói toda a cidade de Tóquio, dando-se início à 3ª Guerra Mundial. 30 anos depois, a cidade reergueu-se como Neo-Tóquio e apresenta uma sociedade distópica, com um regime fascista, militarista e um governo corrupto, que promove experiências em crianças. As crianças do programa “Akira” são

²² TSUTSUI, *Japanese Popular Culture and Globalization*, pp. 11 e 12.

sujeitas a uma espécie de radiação que as deixa com poderes telecinéticos, mas envelhecidas.

Os personagens principais são rapazes, membros de um gangue de motoqueiros. São jovens marginais e marginalizados e simbolizam a geração perdida de crianças órfãs abandonadas pelo governo japonês, após o lançamento das bombas nucleares no Japão.

O filme acaba em tragédia, com uma nova explosão a destruir Neo-Tóquio, porém existe uma certa positividade. Com a explosão desapareceram também o terrorismo, o fanatismo religioso, o crime e o totalitarismo e existiu a possibilidade de recomeço para os sobreviventes. Um silêncio restabelecendor, tal como sucedeu com a sociedade japonesa após os acontecimentos do final da 2ª Guerra Mundial. O Japão pode reerguer-se das cinzas, recomeçar, reconstruir a sua cultura e tradição, fazendo as pazes com o passado e ultrapassando os conflitos internacionais. No fundo, escrever um novo capítulo da sua História que, desde então, tem sido preenchida com produções artísticas como o Manga, o Anime e outros conteúdos culturais e que têm sido uma forte componente pacifista e servido uma propaganda antiguerra, conciliadora com mundo.

Bibliografia

AKIMOTO, Daisuke (2013), *Japan as 'Global Pacifist State': Its Changing Pacifism and Security Identity*, Pieterlen, Switzerland: Peter Lang AG., Internationaler Verlag der Wissenschaften, ISBN: 9783034313803

ATKINS, E. Taylor (2017) *A History of Popular Culture in Japan: From the Seventeenth Century to the Present*, London, United Kingdom: Bloomsbury Publishing PLC, ISBN: 9781474258548

BAN, Toshio, & Tezuka Productions (Eds) (2016), *The Ozamu Tezuka Story: A Life in Manga and Anime* (Frederik L. Schodt, trad.), Berkeley CA, United States: Stone Bridge Press, ISBN: 9781611720259

CLEMENTS, Jonathan (2013), *Anime: A History*, Bloomsbury Publishing PLC, New York / United Kingdom. ISBN: 9781844573905

CRAIG, Timothy J. (2000), *Japan Pop, Inside de World of Japanese Popular Culture*, London, United Kingdom: Taylor & Francis Ltd, ISBN: 9780765605610

- DAVIES, IKENO (2002), *The Japanese Mind: Understanding Contemporary Japanese Culture*, Boston, United States: Tuttle Publishing, ISBN: 9780804832953
- DOWER, John W. (1999), *Embracing Defeat: Japan in the Wake of World War II*, W.W. Norton, Nova Iorque. ISBN: 9780393046861.
- FREEDMAN, SLADE (Eds.), (2018). *Introducing Japanese Popular Culture*, London, United Kingdom: Taylor & Francis Ltd., ISBN: 9781138852105
- IBÁÑEZ, MANABE (eds.) (2017), *Cultural Hybrids of (Post) Modernism: Japanese and Western Literature, Art and Philosophy*, Pieterlen, Switzerland: Peter Lang AG., Internationaler Verlag der Wissenschaften, ISBN: 9783034321365
- ISHIKAWA, Satomi (2007) *Seeking the Self: Individualism and Popular culture in Japan*, Pieterlen, Switzerland: Peter Lang AG., Internationaler Verlag der Wissenschaften, ISBN: 9783039108749.
- KASZA, Gregory J. (1993), *The State and the Mass Media in Japan 1918 – 1945*, University of California Press Books. ISBN: 9780520082731.
- MacWILLIAMS, MARK W. (2008), *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*, London, United Kingdom: Taylor & Francis Ltd., ISBN: 9780765616029
- MORRIS, Paul, SHIMAZU, Naoko & VICKERS, Edward (Eds.) (2015) *Imagining Japan in Post-War East Asia: Identity Politics Schooling and Popular Culture*, London, United Kingdom: Taylor & Francis Ltd, ISBN: 9781138120945
- NATHAM, John (2004) *Japan Unbound: A Volatile Nation's Quest for Pride and Purpose*, Houghton Mifflin, ISBN: 9780618138944.
- POWER, Natsu Onoda (2009), *God of comics: Osamu Tezuka and the Creation of Post-World War II Manga*, Jackson, United States: University Press of Mississippi, ISBN: 9781604732214
- ROBINSON, Jeremy Mark (2017), *the Art of Katsuhiro Otomo*, Crescent Moon Publishing. ISBN: 9781861716873
- ROUSMANIERE, Nicole Coolidge et al. (2019) *Manga The Trustees of the British Museum*, London, United Kingdom: Thames & Hudson Ltd.: ISBN: 9780500480496.
- SAGEDER, Simon (2019) *No Walt Disney in Japan: How local culture influences animated movies*, AV Akademikerverlag. ISBN: 9786202222570
- SHAPIRO, Jerome F. (2002), *Atomic Bomb Cinema: The Apocalyptic Imagination on Film*, London, United Kingdom: Taylor & Francis Ltd. ISBN: 9780415936606
- SUGIMOTO, Yoshio (ed.) (2016), *The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture*, United Kingdom: Cambridge University Press, ISBN: 9780521706636
- TSUTSUI, ITO (2006) *In Godzilla's Footsteps: Japanese Pop Culture Icons On The Global Stage*, New York: Palgrave Macmillan, ISBN: 9781403964632
- TSUTSUI, William M. (2010) *Japanese Popular Culture and Globalization*, United States: Association for Asian Studies, Ann Arbor, ISBN: 9780924304620

TSUTSUI, William Minoru (2004), *Godzilla on My Mind: Fifty Years of the King of Monsters*, New York, United States: St Martin's Press, ISBN: 9781403964748

Bibliografia em linha

HOLMBERG, Ryan (2012), *Tezuka Osamu and The Rectification of Mickey* [Consult. 30-01-2021]. Disponível em WWW: <URL <http://www.tcj.com/tezuka-osamu-the-rectification-of-mickey/4/>>

LUEBERING, J.E. et al, *League of Nations* [Consult. 30-01-2021]. Disponível em WWW: <URL <https://www.britannica.com/topic/League-of-Nations>>.

JANSEN, Marius B. et al, *Japan - Daily life and social customs* [Consult. 30-01-2021]. Disponível em WWW: <URL <https://www.britannica.com/place/Japan/Daily-life-and-social-customs>>

Filmografia

OTOMO, Katsuhiro (1988) *Akira*, Japan: Tokyo Movie Shinsha, 124 minutos.

HONDA, Ishiro (1954) *Gojira*, Japan: Toho Studios, 96 minutos.

LOURIÉ, Eugène (1953) *The Beast from 20.000 Fathoms*, United States: Jack Dietz Productions, 80 minutos.

HAJIME, Komatsuzawa (1934), *Omochabako series dai san wa: Hyakusanja – Rokuten* (“*Toybox series 3: Picture Book 1936*”), Japan, 8 minutos.